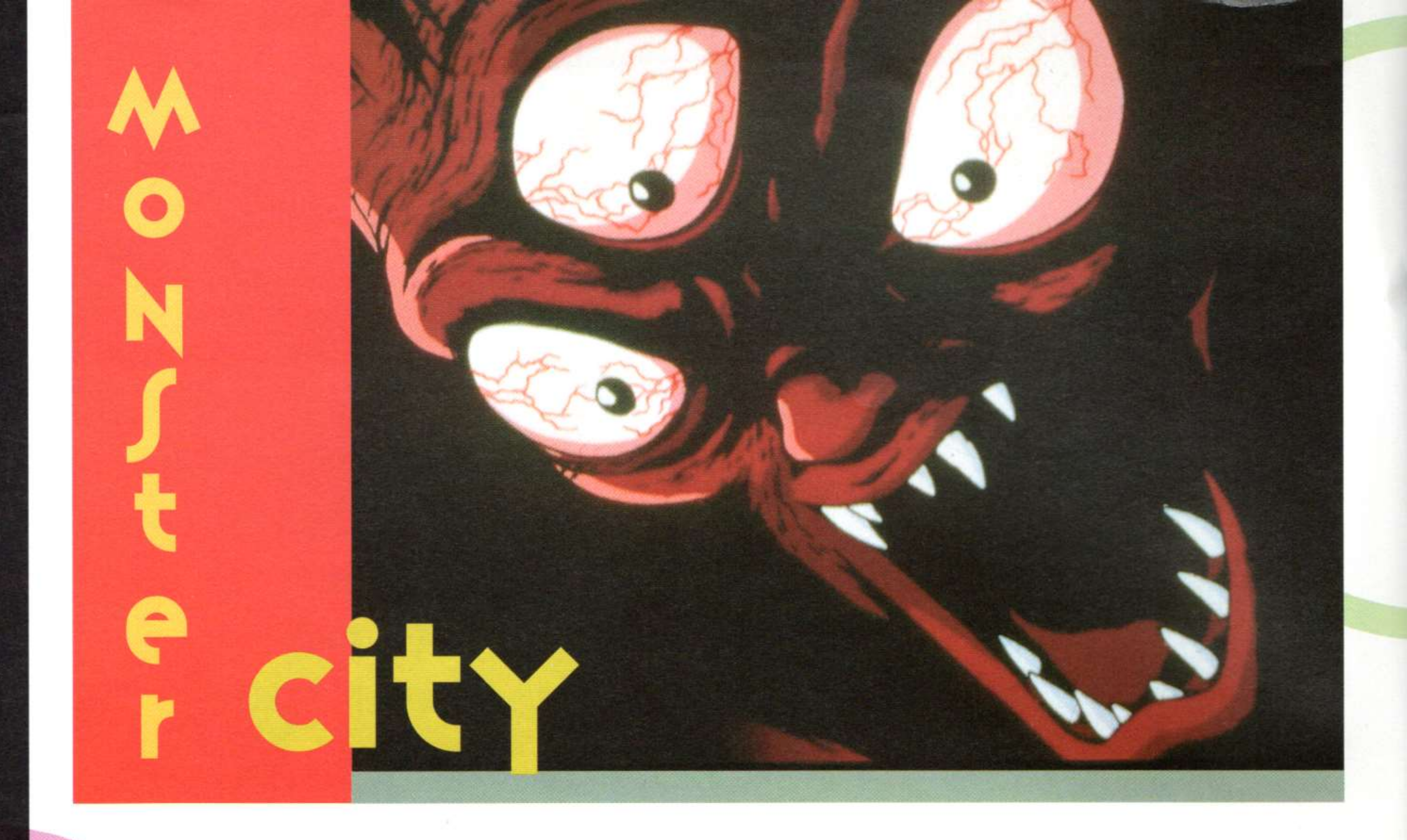
MANGA manía



MONSTER CITY



Monster City

Una de las características de la industria del manga y el animé es utilizar varias fuentes para crear una historia repleta de inspiraciones e influencias. De esta manera, mangas y OVA's como **Akira**, **El Puño de la Estrella del Norte** o **Bubblegum Crisis** contienen, en su mayoría, múltiples "homenajes" a obras occidentales, ya sean películas, libros, leyendas o similares. Un par de ejemplos los tenemos en **Silent Möbius** y **Dragon Ball**; en el primer caso nos encontramos con una historia futurista y cyberpunk ambientada en un Neo-Tokyo que recuerda mucho a Los Angeles que Ridley Scott creó para su *Blade Runner*. En el segundo ejemplo se trata de un manga basado en la leyenda china del Rey Mono (Sonwoku) y con múltiples referencias cinematográficas. No en vano su autor –Akira Toriyama– es un ferviente seguidor del cine occidental y más concretamente de Hollywood. Sin embargo, también existen producciones animadas japonesas que se nutren de diferentes ideas y detalles aparecidos en otras realizaciones niponas. Una de ellas es **Monster City**.

Monster City cumple el requisito anteriormente expuesto, es decir, su trama argumental está repleta de continuas referencias, pero en este caso "homenajea" en más ocasiones al propio manga y animé que a la cultura occidental en sí. En el film encontramos referencias e influencias de obras japonesas como **Wicked City** y **Goku Midnight Eye**, de Buichi Terasawa, y su clásico argumento del Tokyo "secuestrado" por un ser maléfico.

Argumento

La acción arranca en el Tokyo actual, donde bajo la guía del Gran Sacerdote Lai, Gennichiro, estudia día y noche para avanzar en las sendas secretas de la técnica Nen. Sin embargo, Lebbie Lar, otro alumno aventajado del maestro Lai, desea controlar el gran poder que encierra esta técnica. Celoso de su compañero Gennichiro, que ya ha conseguido controlar el poder de Nen, Lebbie comete la locura de pactar con las fuerzas de la oscuridad y reta a su odiado rival a un duelo a muerte que acabará finalmente con la vida de Gennichiro. Este combate sin tregua tiene lugar en el popular y transitado barrio de Tokyo conocido como Shinjuku, que tras la derrota de Gennichiro se convierte en una zona poseída por las fuerzas demoníacas del mal. A cambio del poder concedido a Lebbie Lar, la oscura fuerza que ha pactado con él le pide que dentro de diez años abra un portal dimensional para que las fuerzas infernales regresen y dominen de nuevo a la Tierra, un objetivo ansiado durante miles de años por este misterioso poder.

Años después, un político del gobierno japonés pide ayuda a Lai para que le libere de una maldición que le persigue desde hace tiempo. A cambio, este gobernante acepta "donar" a su hija, Sayaka, para participar en un rito infernal. Para tal fin, Kyoke, hijo de Gennichiro y protagonista de la historia, viaja hacia Shinjuku donde intentará realizar el supremo sacrificio que libere a la ciu-







dad y derrote al terrible hechicero Lebbie Lar. En un principio, Kyoke se muestra reticente a aceptar este destino, pero sabe que tarde o temprano deberá vengar a su padre e impedir que Lar abra el portal dimensional.

el origen

El 25 de octubre de 1988 apareció este OVA de ochenta minutos de ambiente épico-terrorífico bajo el título de Magai Toshi Shinjuku (**Shinjuku: La Ciudad de los Demonios**). Su productora, Madhouse, aprovechó el tirón que por aquel entonces tenían las realizaciones al estilo **Urotsukidöji**, que tan de moda se pondrían años después en Europa y Estados Unidos.

A la hora de crear la trama argumental se optó por reincidir en uno de los temas favoritos del público y lectores japoneses: la amenaza de un ser terrible o de una catástrofe sobre Japón –más concretamente Tokyo–, tal y como sucedía en innumerables producciones, como la saga de **Godzilla**, **Doomed Megalopolis**, **Macross** o **Mazinger Z**. De esta manera surgió la idea de poner en peligro a Shinjuku a causa de una diabólica amenaza y de crear a un valiente héroe dispuesto a hacerle frente. Un argumento repetido en varias ocasiones –como en **Ashguine**, de Masaomi Kanzaki– pero que no deja de ser atractivo para el público.

Madhouse

Generalmente, el estudio Madhouse se dedica a producir títulos del género fantástico y de terror (aunque con más predilección por este último) o aquellos que van destinados a un público más o menos adulto. Su nacimiento, al igual que el de otras productoras, se originó a raiz de la aparición del mercado de venta directa para vídeo (OVA). A la sombra de esta compañía han aparecido producciones como **Kizuibito; Yoju Toshi** (más conocida como **Wicked City**), basada en el homónimo manga de Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami, y Ginga Heiyu Densetsu Wagayuku wa Hoshi no Oumi (**La Leyenda de los Héroes de la Galaxia**) entre otras.

Pese a no ser una compañía de la talla de Toei Animation o Sunrise, Madhouse siempre intenta ofrecer al público productos con calidad suficiente para responder a las exigencias de un mercado tan poderoso como el de la animación japonesa.

Los personajes

KYOKE: El hijo de Gennichiro es el protagonista principal y máximo adversario de las fuerzas del mal. Pese a sus dudas iniciales, finalmente se decidirá a defender a la Tierra y evitar que un oscuro poder se adueñe de ella.

GENNICHIRO: Discípulo del maestro Lai y uno de sus mejores adeptos. Tras la traición de Lebbie Lar intentará frenar la ambición de éste, pero finalmente morirá en el intento.

LEBBIE LAR: En un principio se trataba de otro de los discípulos de Lai, pero la ambición y la envidia pudo más y al final eligió pactar con las fuerzas del mal para apaciguar su rabia incontrolada.

LAI: Poderoso maestro de una antiquísima técnica que comete el error de aceptar a Lebbie Lar como uno de sus alumnos.

SAYAKA: Hija del hombre fuerte del gobierno japonés que es "utilizada" para realizar un misterioso sacrificio.



próxima entrega: **Moldiver**







Como apuntamos en el primer artículo dedicado al OVA, éste propició la aparición y/o reciclaje de autores y dibujantes especializados casi exclusivamente en la realización de diseños mecánicos y de personajes. Algunos de ellos forman parte del olimpo de la animación japonesa, otros en cambio aún deben ser reconocidos por el gran público. Veamos una representativa muestra de estos "diseñadores".

Hideaki Anno

Hideaki Anno nació el 22 de mayo de 1960 en la prefectura de Yamaguchi. Actualmente es considerado uno de los directores de animé más brillantes. Sus primeras colaboraciones las hizo como ayudante de animación y participó en la realización de la serie de televisión **Macross** (1982) y en el film **Nausicaä** (1984). También figura en los créditos de **Macross** (1984) y en el primer OVA de **Megazone 2-3** (1985). Durante esta primera etapa recibió sus mayores influencias: el maestro Hayao Miyazaki y el director Ichiro Itano (**Megazone 2-3**).
Fue finalmente en una compañía surgida a la sombra de los primeros OVA's –Gainax– donde Anno logró sus mayores éxitos: como codirector de **Royal Space Force** (1987) y director, ahora en solitario, de **Gunbuster** (1988). Más tarde –también con Gainax– saltó a la pequeña pantalla con **Nadia** (1990) y **Evangelion** (1995), una de las series más impactantes de ese año.
Además de su trabajo como animador y director, Hideaki es un gran aficionado a la música del animé, lo que le llevó a producir la banda sonora de **Nadia**.

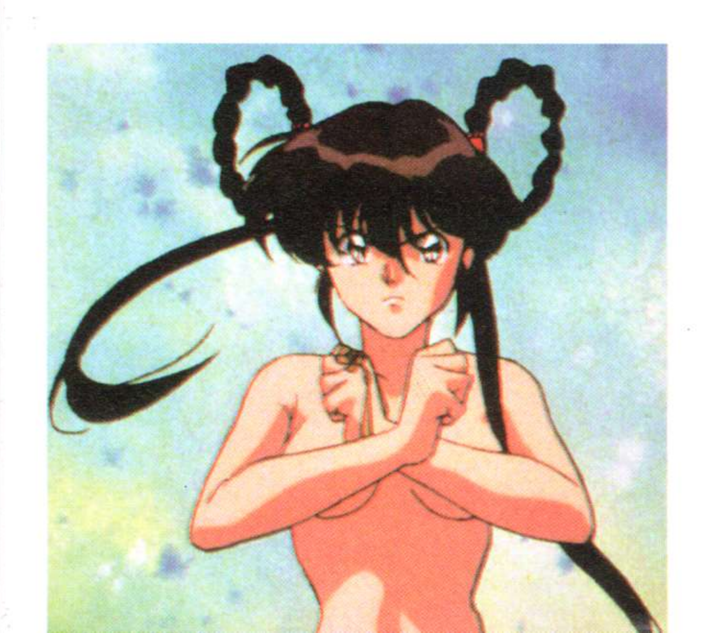
Yoshiyuki Sadamoto

Desde muy joven Yoshiyuki Sadamoto se vio influenciado por clásicos como Go Nagai y Leiji Matsumoto. De estudiante hizo sus primeros pinitos como dibujante en algunos episodios de **Macross** y fue entonces cuando conoció a dos de sus mejores compañeros en el terreno de la animación: Hideaki Anno e Hiroyuki Yamaga, a los que volvería a encontrar en futuros proyectos. Después de graduarse en la universidad, trabajó en las series **Metantei Holmes** (1984) y **Lupin III, El Oro de Babilonia** (1985).

Posteriormente, Sadamoto formó parte de la compañía Gainax y participó –junto a Hideaki y Yamaga– en la realización de **Royal Space Force** y **Nadia** como diseñador de personajes. Otro de sus más celebrados trabajos fue su colaboración en uno de los capítulos de **Robot Carnival**.

Haruhiko Mikimoto

Si una obra ha servido como fuente de inspiración para futuros profesionales en el terreno de la animación japonesa ésta ha sido **Yamato**, la legendaria serie de televisión creada en la década de los años setenta. Precisamente, Haruhiko Mikimoto fue uno de estos "influenciados", e inició su carrera de ilustrador en una amplia variedad de fanzines, revistas y "roman álbums".
Su primer trabajo importante de animé fue la creación de los personajes, en al año 1982, de la serie **Macross**. Este trabajo le catapultó a la fama –en especial en el terreno del OVA–, y emprendió una dilatada carrera como diseñador en producciones de la talla de **Megazone 2-3**, **Orguss** o el film ya mencionado **Macross**. De entre sus colaboraciones destacan las miniseries de OVA's **Gunbuster** y **Gundam 0080: War in the Pocket**, en 1990.
En la década de los noventa –y tras un breve periodo de experimentación– Mikimoto vuelve a encontrarse con su serie talismán, **Macross**; en esta ocasión se encargó de diseñar los personajes de **Macross II**. Tras su paso por **Orguss 2**, Mikimoto volvió a su universo particular con **Macross 7**, nueva vuelta de tuerca de una de las series más populares y uno de sus trabajos más recientes en el animé.







Hiroyuki Kitazume

Hiroyuki Kitazume es uno de los diseñadores más prolíficos del animé. Ha trabajado en infinidad de series y producciones y destaca por sus logradas caracterizaciones.
Como él mismo confiesa, sus mayores influencias fueron la serie espacial Yamato y las series de acción (al estilo *Power-Rangers*) como el clásico **Kamen Raider**. Sus inicios en la industria del animé se remontan a la serie original de **Gundam** (1979), saga a la que volvió en 1985 con **Z Gundam** y en 1986 con **ZZ Gundam**. También participó en el largometraje Gundam: Gyakushu no Char (**Gundam: El Contraataque de Char**) en 1988.
Hasta su incursión en el mercado de venta directa de vídeo, Kitazume trabajó en los clásicos **Xabungle** (1982), **Dunbine** (1983) y **L-Gaim** (1984). Pero es en el terreno de los OVA's donde pudo dar rienda suelta a su calidad artística, hecho que queda demostrado en **Tatakae! Iczer one** (1985), **Megazone 2-3. Part III** (1986) y **Robot Carnival** (1987).
Más importantes fueron sus colaboraciones en la década de los noventa, como lo demuestra su participación en los OVA's de **Bastard!** (1992), **Genesis Surviver Gaiarth** (1992) y **Moldiver**, esta última en el año 1993. Actualmente, Kitazume se encuentra en la preparación de varios proyectos relacionados con el OVA.

Akemi Takada

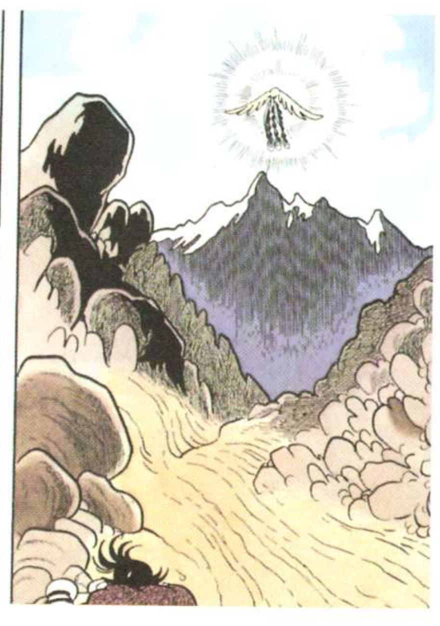
Akemi Takada es una de las diseñadoras de personajes con más prestigio dentro del animé. A finales de los años ochenta entró a formar parte de la productora Tatsunoko. Sus primeros trabajos los realizó como asistente en la serie de televisión **Urusei Yatsura**, de Rumiko Takahashi; más adelante se dedicó por completo al diseño de personajes, terreno que domina perfectamente y que le permitió colaborar muy estrechamente con el Studio Pierrot.
Desde entonces ha colaborado en multitud de proyectos, figurando su nombre en famosas producciones como las series de **Kido Keisatsu Patlabor** (1989), **Maho no Tenshi Creamy Mamy** (1983) y **Maho no Star Magical Emi** (1985). En el terreno de los OVA's destacan producciones basadas en las series comentadas anteriormente (**Patlabor**, **Creamy Mamy**, **Emi**...) y varios OVA's de **Kimagure Orange Road**.
El buen hacer de Akemi Takada ha sido reproducido en varios libros de arte: *Ygg-Drasyl*, *Annyversary*, *Tir Na Sorcha* y los *art-books* de Patlabor son algunos de los volúmenes donde podemos encontrar sus ilustraciones, algunos dibujos inéditos y portadas que realizó para *Dragon Magazine* y otras revistas.

OSAMU TEZUKA









Con más de una docena de fascículos publicados, es obligado dedicar este capítulo de autores al responsable del fenómeno manga. La historieta japonesa, tal como se conoce actualmente, fue concebida hace cuatro décadas por un autor que revolucionó por completo el mundo del manga, el doctor Osamu Tezuka, el dios del manga o Manga no Kamisama, como se le conoce en Japón.

Tezuka nació en Toyonaka, Osaka, el 3 de noviembre de 1928. Ya desde muy pequeño exhibió una asombrosa habilidad para el dibujo, siendo el asombro de todos sus profesores. Walt Disney fue uno de sus mayores ídolos, tal como siempre recordaba, y una de sus grandes fuentes de inspiración.

Poco después de la guerra, a la edad de diecisiete años, Tezuka debutó como dibujante profesional en el periódico Mainichi News con unas tiras serializadas tituladas Machan no Nikki (**El Diario de Machan**). Se trataba de historias de estructura simple, de cuatro viñetas (los típicos "4Koma"). Unos años después, en 1947, realizó Shin Takarajima (**La Nueva Isla del Tesoro**), basada en una historia de Shichima Sakai. Su creatividad en el dibujo, el uso de las onomatopeyas y la forma de alargar una escena mediante una gran cantidad de imágenes hicieron que la lectura de **La Nueva Isla del Tesoro** fuera como ver una película. Los lectores quedaron verdaderamente deslumbrados. No existen datos exactos acerca del volumen de ventas, pero se calcula que llegó a una cifra que superaba fácilmente el medio millón de ejemplares. Aparte de obras que trataban temas relacionados con el Japón tradicional, Osamu Tezuka realizó varias incursiones en la ciencia-ficción con títulos como **Lost World** y **Metropolis**. Además adaptó clásicos como **Fausto** y **Tsumi no Batsu** (la adaptación de *Crimen y castigo*).

En 1952 se trasladó a Tokyo donde fue ayudado por jóvenes artistas que le idolatraban y que querían trabajar con él como asistentes. Muchos de ellos son actualmente auténticos veteranos dentro del mundo del manga. Un año antes Tezuka había empezado a publicar Jungle Taitei (**El Emperador de la Jungla**), una historia sobre un joven león destronado en África –cuarenta años antes de que Disney realizase *El Rey León*. Al año siguiente empezó a serializar Tetsuwan Atom (aproximadamente, **El Poderoso Átomo**), la primera incursión en el mundo de los robots. Ambas historias se convirtieron rápidamente en grandes éxitos. No cabe duda de que Tezuka siempre buscó nuevas posibilidades para la creciente industria del manga. Además de crear los mangas destinados a los chicos (shonen manga), también fue el pionero de las historias para chicas (shojo manga) –en 1954 creó Ribbon no Kishi (**La Princesa Caballero**).

En los siguientes años destacan obras tan importantes como: Hinotori (**Ave Fenix**), una extensa historia sobre la búsqueda de la inmortalidad a través del Ave Fenix que acabó convirtiéndose en un interesante relato pseudo-filosófico que Tezuka abandonó y retomó varias veces a lo largo de su carrera profesional; **Buddha** narra –obviamente– la vida de Buda; **Black Jack** cuenta las desventuras de un médico fuera de la ley y sus historias ofrecen una vertiente –médico-científica– muy real (no debemos olvidar que Tezuka era doctor en medicina); Adolf ni tsugu (**Habla Adolf**) es una historia sobre dos jóvenes del mismo nombre, Adolf, nacidos antes de la Segunda Guerra Mundial. Uno es japonés-alemán y el otro judío-germánico; al estallar la guerra sus vidas cambiarán para siempre.

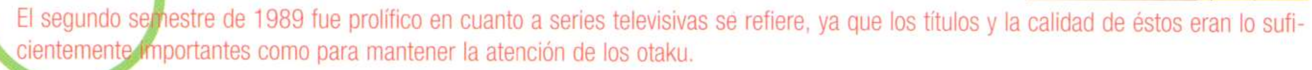
En 1962 Osamu Tezuka fundó Mushi Productions (literalmente: Producciones Insecto), donde algunas de sus más famosas historias (**Tetsuwan Atom**, **Jungle Taitei** y **Ribbon no Kishi**) fueron adaptadas en forma de series de televisión. Como sucede en el terreno del manga, su trabajo en la industria de la animación también fue pionero. Pero contrariamente a Walt Disney, Tezuka era más artista que administrador y en 1973 Mushi Productions quebró. En 1989 fundó un nuevo estudio de animación (Tezuka Productions), pero sus creaciones fueron mucho más restringidas y discretas.

A finales de los ochenta, la salud de Tezuka menguó considerablemente. El 9 febrero de 1989 el gran dios del manga murió de cáncer de estómago a la edad de 60 años.



MANGA Y ANIMÉ

año 1989 (II. parte)



El segundo semestre de 1989 fue prolífico en cuanto a series televisivas se refiere, ya que los títulos y la calidad de éstos eran lo suficientemente importantes como para mantener la atención de los otaku.

Series de animación como **Kido Keisatsu Patlabor**, **City Hunter**, **Yawara!**, **Ranma 1/2** (en su segunda entrega) o **Dragon Quest**, de Akira Toriyama, lo hicieron posible. Por tanto, la encarnizada guerra que estaban librando las cadenas de televisión y las productoras de animé para su directa distribución en vídeo se había decantado –en esta ocasión– del lado de las primeras. Una de las razones principales fue la apuesta de la televisión por ofrecer un producto de animé basado en mangas de gran popularidad.

Dejando de lado la guerra comercial que arrastraban las series televisivas y los OVA's desde hacía unos años, podemos resaltar que las producciones para la gran pantalla fueron de lo mejorcito en años. Títulos como **Urusei Yatsura** y **Patlabor** visitaron las salas del país del sol naciente. Como se puede observar fue un año bastante bueno para la televisión, mientras que las productoras para vídeo empezaban a recargar las armas tras un año de transición.

En el segundo semestre del año 1989, en cuanto a series televisivas, nos encontramos con una de las clásicas adaptaciones "a la japonesa". En esta ocasión nos referimos a *El Libro de la Selva*, en la serie titulada **Jungle Book Shonen Mogly**, una producción más que correcta si se evita su comparación con la adaptación que en su día realizó Walt Disney.

Mahoshin Sally (**Sally, la nueva bruja**) es otra realización típica. Se trata de una serie al estilo de **Sailor Moon** o **Magical Emi** y narra la historia de una niña que recibe un poder misterioso para luchar en favor del amor y la amistad.

Sunrise tuvo el acierto de llevar a la pequeña pantalla dos series que por aquel entonces daban bastante guerra: **Patlabor** y **City Hunter**. En cuanto a la primera se trata del manga original de Yuki Masami, Kido Keisatsu Patlabor (**Patlabor, la Patrulla Móvil**), que se convirtió rápidamente en una de las producciones más populares de la temporada 1989-90 –la diseñadora de personajes fue la prestigiosa Akemi Takada. En cuanto a **City Hunter**, la popular comedia de acción de Tsukasa Hojo, nos encontramos con la tercera entrega de las aventuras de Ryo Saeba en **City Hunter 3**.





Yawara! fue una de las sorpresas de este año. Basada en el manga homónimo de Naoki Urusawa, las aventuras de la joven judoka Yawara constituyeron uno de los grandes éxitos de la pequeña pantalla y se emitieron en varios países, entre ellos España. La serie fue producida por Kitty Film, la misma compañía que se encargó de realizar la segunda parte de **Ranma 1/2**, también en esta época.



Por último, comentar una de las series de televisión más desconocidas y más ansiadas por el otaku de nuestro país: **Dragon Quest,** de Akira Toriyama. Se trata de una producción que nada tiene que ver con la emitida hace un par de años por las cadenas autonómicas de nuestro país y que difiere mucho en cuanto a la calidad. En realidad se trata de una adaptación mucho más fiel al juego original que da nombre a la película.

En cuanto a los OVA's, destacaremos el final de la saga de Kido Senshi, **Gundam 0080**: **War in the Pocket**; tres nuevos episodios de **Kimagure Orange Road,** y dos episodios animados de **Yoroiden Samurai Troopers** que iniciaban de esta manera su andadura particular por el mundo de los OVA's.

Los largometrajes de animación tuvieron una importante resonancia, tal y como lo demuestran las siguientes producciones: dos nuevos films de **Urusei Yatsura**, la popular creación de Rumiko Takahashi; la primera película de **Kido Keisatsu Patlabor** y la cuarta entrega de los largometrajes de **Dragon Ball** –y primero de la "Z"– titulada **Dragon Ball Z.**

diccionario Manga N

Nagai, Go: Uno de los autores clásicos más importantes del manga. Entre sus obras más famosas figuran **Devilman**, **Cutey Honey** y **Mazinger Z**. En la actualidad sigue trabajando en nuevos proyectos.

Nagashima, Shinji: Autor especializado en historias melodramáticas. Una de sus obras más populares es Mangaka Zankoku Monogatari (**Historia de un Autor de Manga**) y en ella narra la vida de un dibujante.

Nakazawa Keiji: Uno de los autores japoneses más conocidos internacionalmente. Es el creador de **Hadashi no gen**, manga en el que se reflejan las experiencias de un niño tras el bombardeo de Hiroshima.

Nayuta: Este OVA del año 1986 fue producido por Toshiba Emi y cuenta las aventuras de Nayuta, una joven estudiante que es transportada a un mundo mágico donde tendrá que derrotar a un malvado tirano.

NBA Story: Manga que, como su propio nombre indica, está centrado en la NBA. Su autor es Yoshihiro Takayoshi y se publicó en la revista mensual *Shonen Jump*.

Newtype: Revista mensual de la editorial Kadokawa en la que han aparecido diversos mangas. De entre ellos destacan **Five Star Stories** de Mamoru Nagano y **Dark Angel** de Kia Asamiya.

Niiji iro togarashi: Mitsuru Adachi es el creador de este manga en el que se relatan las divertidas aventuras de unos jóvenes en el Japón feudal.

Nils no fushigina tabi: Esta obra (**El Maravilloso viaje de Nils)** narra las aventuras de Nils Holgerrson, un niño convertido en gnomo debido a su mala conducta.

Nine: Una de las primeras obras de Adachi y uno de sus primeros éxitos en el que ya incluía el baseball en la trama argumental. Fue publicado en la publicación *Shonen Sunday* de la editorial Shogakukan.

Ningyo no Mori: Una de las mejores creaciones de Rumiko Takahashi, la autora de **Ranma**. Repartida en varias entregas, esta serie narra las terroríficas historias que plantean la existencia de sirenas cuya carne puede hacer inmortal al ser humano.

Ninjaman: Creado en 1992, Ninjaman es una obra de Kazuhiko Shimamoto para la revista *Shonen Sunday* de Shogakukan. Se trata de una divertida historia de ninjas con toques de humor.

Ninku: Publicada en el semanal *Shonen Jump*, este manga se centra en las aventuras y desventuras de un grupo de peculiares luchadores acompañados por ¡un pingüino!

Nishi, Keiko: Una de las dibujantes de shojo manga más populares del momento. Su obra mas conocida es **Promise**, publicada en varios países, entre ellos el nuestro.

Nora: Publicación mensual en el que se incluyen varios mangas de éxito, entre ellos **Plastic Little**.

Nuku Nuku Cat Girl: Del creador de **Sazan Eyes** nos llega esta nueva historia centrada en las aventuras de un gato extraterrestre que se encarna en una chica.





MANGA manía

Colaboradores: José Nonell, Nuria Teuler, Esteban Canalejo y Manuel Guerrero
Realización editorial: Equip d'Edició
ISBN 84-920786-0-X
Depósito legal: B-32456-1995
Impresión: Gráficas Estella (Navarra)

Suscripción y petición de números atrasados
(sólo para España)
Departamento de atención al cliente
Apdo. de correos nº 218, 31080 Pamplona
Tel.: (948) 36 20 86

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias así lo exigieran.